clans opcionais

CLÃ ABURAME

Um clã completamente misterioso e secreto, os povos de Inseto são especializados em usar pequenos insetos chamados "Kikai" como armas de batalha. O Clã do Inseto é conhecido como Clã Aburame, e são famosos por atacar diretamente o chakra do inimigo. Eles usam os insetos para retirar o chakra do inimigo alimentando-se dele. Alguns dizem que cada membro possui uma determinada quantidade de insetos que fluem ao redor de seu corpo, podendo o ninja a qualquer hora ordenar e dar as coordenadas para que os insetos ataquem.
Custo: 1 ponto

Jutsus

Nome: Kikaichuu no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Permanente
Descrição: Uma técnica que qualquer Aburame sabe desde que nasce no qual compartilha seu chakra em forma de alimento com os kikais, que por sua vez ajudam em batalhas. Os kikais seguirão as ordens de seu hospedeiro e poderão sugar o chakra de seu oponente. Para cada ponto em resistência de um Aburame, é concedida uma certa quantidade de insetos. Um membro do clã Aburame recebe está habilidade automaticamente na construção do personagem caso preencha os requisitos. Em batalhas, eles são invocados em enxames, para cada ponto em resistência um Aburame recebe 1 enxame, sendo que cada um destes tem as seguintes características: F2, H1, R3, A2, PdF0, Levitação. Os enxames roubar 2 Pm's do alvo, apenas tendo contato físico. O Aburame pode ajuntar 3 enxames para formar um mais poderoso, com F4, H1, R5, A4, PdF0, Levitação. Uma vez unidos conseguem roubar H+6 Pm's. como os kikais se alimentam de chakra do Aburame, tem se absorvido metade dos Pm's que o controlados de insetos teria normalmente. Os Pm's roubados vão para os kikais, é claro.

(COMO!? Você queria os Pm's PRA VOCÊ!?). Uma pessoa infectada pelos kikais pode tentar se libertar com um teste de H-2.
Custo: 0
Requisitos: R1

Nome: Kekkai Konchuu Bushin no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Com este jutsu, cria se um bushin feito estritamente com kikais. Caso atacados, se dissipam e o clone é desfeito...além de que, o bushin não ataca (mas os kikais podem se prender no oponente, sugando seu chakra, quando o mesmo atacar o bushin).
Custo: 1 Pm por rodada
Requisitos: NIN 2, R2

Nome: Mushi Yose no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Depois de formar os selos manuais corretos, o membro do clã coloca sua mão sobre alguma superfície plana e com seu chakra, forma o desenho de uma teia de chakra que atrai os insetos de pequeno porte que estiverem próximos. Como os membros do clã Aburame têm a habilidade de se comunicar com os insetos, podem "perguntar" a eles se "viram aquele ninja renegado passar por aqui...". E outras utilidades que sua cabeça insana inventar. Lembrando que você NÃO pode convencer os insetos a fazer algo que ponha suas vidas em risco (exceto os kikais). Os insetos chamados pelo jutsu NÃO SERÃO KIKAIS, já que os mesmo só podem ser encontrados no corpo dos Aburames.
Custo: 1 Pm
Requisitos: NIN 1

Nome: Mushi Kame no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Depois de alguns selamentos manuais, o shinobi começa a expelir kikais de seu corpo e estes começam a circular velozmente ao seu redor...criando assim um vortex suficientemente forte para rebater projéteis ou outros tipos de ataque não tão poderosos. Concede um bônus de A+4, e qualquer pessoa que entrar em contato físico com o vortex é automaticamente contaminado pelos kikais, e ficara preso no mesmo, tendo o chakra sugado.
Custo: 2 Pm's por rodada e 3 enxames
Requisitos: R5

Nome: Kikaichuu Arare no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: instantânea
Descrição: Os membros do Clã Aburame reúnem seus Kikais, que acabam formando uma esfera, essa esfera é lançada contra o inimigo, que acaba se ferindo devido a grande quantidade de insetos, e pelo fato dos Kikais

absorverem Chakra o inimigo também acaba tendo o seu Chakra expropriado. Este jutsu tem uma FA de H+PdF+14.se o justu tiver sucesso os kikais iram começar a sugar chakra do inimigo por rodada,ele ira perder 5 pm´s por rodada e será submetido a um teste de resistência -2 para se livrar totalmente dos kikai.
Custo: 5 enxames,10 pm´s
Requisitos: R5

Nome: Kikaichuu Tsumoji no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: instantânea
Descrição: Os membros do Clã Aburame reúnem seus Kikais, e os lançam na direção do inimigo, os Kikais circundam o inimigo em uma grande velocidade, o que acabam formando uma espécie de mini-tornado, e devido a capacidade dos Kikais de absorverem Chakra, o inimigo tem seu Chakra sugado. Se inimigo for pego por esse tornado ele começara a perder 5 pm´s por rodada e terá que fazer teste de resistência.
Custo: 3 enxames,5 pm´s
Requisitos: R3

Nome: Kikaichuu Yajiri no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: sustentável
Descrição: Os membros do Clã Aburame reúnem seus Kikais, e os lançam em direção ao solo, onde os insetos formam uma espécie de poço, que podem servir para aprisionar o inimigo, com o inimigo imobilizado os membros do Clã Aburame mandam os insetos que formam o já dito poço atacar o inimigo, e devido a capacidade dos Kikais de absorverem Chakra, o inimigo tem seu Chakra sugado. Essa poça tem 5m x 5m e se o inimigo cair nesse poço eles iram começar a perder chakra 3 pm´s por rodada e terá que fazer teste R.
Custo: 2 enxames,3 pm´s por rodada.
Requisitos: R3

Nome: Mushi Bunshin no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: sustentável
Descrição: Os membros do Clã Aburame reúnem seus Kikais, e esses tomam sua forma e aparência, assim os Kikais formam um tipo de Bunshin no Jutsu, que pode receber os ataques pelos membros do Clã Aburame, para que esse possa preparar uma estratégia. Esse tipo de Bunshin pode movimentar-se livremente e atacar e ao comando do membro do Clã Aburame, e também pode voltar a ser somente um grupo de Kikais ao comando do membro do Clã Aburame. A regra de envenenamento e mesma do Kekkai Konchuu Bushin no Jutsu só que esse anda livremente, não pode realizar nenhum jutsu. a cópia recebem um redutor de -2 em
todas as características (ou seja: -2 em F, H, R, A, PdF, N, G e T)
Custo: 2 pm´s
Requisitos: R3

CLÃ AKIMICHI

Os membros do clã Akimichi são especialistas em usar seus corpos obesos em sua vantagem. Um dos mais famosos ataques é o Baika no Jutsu, que dobra o peso do usuário, que transforma o ninja em uma grande esfera. Depois desta transformação, o ninja ataca girando seu corpo contra o oponente em uma velocidade extremamente grande.
Este clã também possui técnicas que são reveladas após tomarem pílulas que aumentam sua força. Em ordem da mais fraca pra mais forte, seria respectivamente, pílula verde, amarela e vermelha. Sendo a vermelha uma pílula que compromete a vida do usuário, após elevar 100 vezes a força do mesmo.
Custo: 2 pontos

Nome: Harite Chou
Categoria: Hijutsu
Duração: instantânea/sustentável
Descrição: Após a utilização do Jutsu Bubun Baika no Jutsu, o membro do Clã Akimichi aumenta o tamanho de seus braços, e após isso executa um tapa em seu inimigo, onde esse é prensado entre as grandes mãos do membro do Clã Akimichi.Este jutsu tem uma FA de H+F+6.
Requisitos: Bubun Baika no Jutsu ativo,F4
Custo:4 pm's por rodada

Nome: Nikudan Sensha no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Após o Baika no Jutsu, o shinobi faz com que sua cabeça e membros fiquem embutidos ao seu corpo em forma de bola como uma tartaruga. Em seguida, começa a rotação e ataques não muito precisos, dando um bônus de H+1 na esquiva para o alvo, mas com razoável potência contra o oponente. Esse Taijutsu tem FA de F+H+7, causando dano por contusão. O usuário pode envolver o próprio corpo com kunais amarradas em cordas, causando dano por corte.
Custo: 4 Pm's

Requisitos: Baika no Jutsu ativo

Nome: Nikudan Hari Sensha
Categoria:Hijutsu
Duração:instantânea
Descrição: É uma variação do Nikudan Sensha, onde o membro do Clã Akimichi adiciona ao seu tronco filetes com Kunais presas, e ao iniciar sua rotação ele forma uma espécie esfera espinhosa. Essa adição ao Nikudan Sensha o torna muita mais perigoso e mortal, além de aumentar a velocidade da rotação, já que as Kunais auxiliam na impulsão.O jutsu tem uma FA de H+F+5.
Requisito: rede de kunais,F2
Custo: 4 pm's

Nome: Baika no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Um jutsu em que aumenta o tamanho do corpo do usuário e o transformando em uma esfera com apenas membros e cabeça sobressalentes. Este jutsu fornece um bônus de F+1, e A+1.
Custo: 1 Pm por rodada
Requisitos: F1, H1, A1

Nome: Bubun Baika no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma variação do Baika no Jutsu que permite ao membro deste clã aumentar braços ou pernas, sendo assim, concedendo membros elásticos e um bônus de F+1 por nível de TAI.
Custo: 1 Pm por rodada
Requisitos: TAI 2

Nome: Chou Baika no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma variação avançada do Baika no Jutsu que gasta uma certa quantidade do chakra do shinobi para fazer com que seu tamanho cresça muito. Podendo chegar até 10 metros de altura. Este jutsu fornece F+3 e A+3.
Custo: 6 Pm's para ativar + 1 Pm por rodada
Requisitos: R4

Nome: Choukaihou
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Um jutsu que só pode ser usado pelo clã Akimichi. Após usar uma pílula de comida vermelha e aumentar o seu poder, o ninja converte todas as suas calorias em puro chakra, que fica visível na forma de lindas asas de borboleta. Após converter suas últimas calorias em chakra, o ninja perde muito peso, se tornando muito magro, temporariamente até se

recuperar totalmente. Ele concentra uma enorme quantidade de chakra na palma de sua mão, que é rapidamente tragada por um redemoinho contido em chamas. Então, o ninja atravessa o inimigo com seu punho, destruindo ele devido ao aumento da força e chakra. Mas, está técnica é mortal tanto para o usuário quanto para seu inimigo, pois está técnica é suicida, com pouquíssima chance de sobrevivência mesmo com uma ótima ajuda médica. Este jutsu tem FA de F+H+18, após este ataque o ninja passa a perder 1 Pv por rodada. Parar a perda de Pv's requer um teste difícil de medicina.
Custo: 0
Requisitos: Pílula Vermelha ingerida, TAI 3, R4

CLÃ HYUUGA

Um clã muito respeitado em Konoha e em outros países. O clã é dividido em duas partes: a família principal e a família secundária. Na família principal, apenas o primeiro filho (a) continua nela. O segundo, terceiro e os outros que possam vir farão parte da família secundária, cujo objetivo da família secundária é proteger a família principal. Para que eles não façam nada de errado, um selo é posto na cabeça deles quando pequenos. Qualquer ação agressiva ou suspeita que o membro da família principal perceba, com apenas um selo de mão ele pode fazer o membro da família secundária ter uma forte dor de cabeça, podendo matá-lo. Outro uso do selo é selar todos os conhecimentos do Byakugan quando a pessoa morre, para evitar que saia da família. Há também a regra onde todas as técnicas dos Hyuugas são herdadas apenas pela família principal, sendo restritas, o ensinamento para a família secundária.
O clã Hyuuga tem como principal característica o Byakugan sendo sua linhagem avançada, com está técnica ativa o usuário ganha uma visão em 360°, enxergando através de objetos se estendendo por vários metros.
Custo: Souke 3 pontos e Bunke 2 pontos

Jutsus

Nome: Byakugan
Categoria: Hijutsu/Doujutsu

Duração: Sustentável
Descrição: O Byakugan é a linhagem sanguínea avançada dos Hyuuga, e é um Doujutsu (jutsu que é manifestado nos olhos). O Byakugan pode enxergar através de objetos, pessoas, etc. O Byakugan possui um raio de visão por volta de 50m de distância, dando também, uma visão de QUASE 360°... O único ponto que o Byakugan não vê é um pequeno buraco, que vem da primeira vértebra do pescoço, mas que chega a ser imperceptível para o Hyuuga. Em termos de jogo, o Byakugan fornece em um raio de até 50 metros: Radar, Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível e Visão de Raios-X. Ativar o Byakugan consome 1 turno e 3 Pm's com duração de 4 rodadas por ponto em R.
Custo: 2 Pm's para ativar
Requisitos: R1

Nome: Jyuuken
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Permanente
Descrição: O sistema que distribui o chakra pelo corpo, como veias invisíveis, passa por todo o corpo e próximo de órgãos vitais. O Byakugan pode ver a circulação de chakra, assim eles criam esse estilo de luta chamado Jyuuken. Os golpes desse estilo de taijutsu lançam chakra para dentro do corpo do adversário estimulando os canais de chakra de dentro do corpo do adversário, que inflam e atingem órgãos internos. Os golpes desse taijutsu são característicos por serem dados com a palma da mão aberta, e com muita leveza, ao invés de agressividade. Um golpe de Jyuuken em um ponto estratégico pode matar. Para usar este Taijutsu é necessário um controle de chakra mais que perfeito e o Byakugan. Este estilo de luta causa dano aos Pm's do alvo, isso pode ser mortal, pois não há jutsus de recuperação de Pm's, e um personagem que chega a 0 Pm's também rola o Teste de Morte.
Custo: 0
Requisitos: Byakugan ativo, H3, F1

Nome: Hands of Hakke
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: É uma técnica de Taijutsu única do Clã Hyuuga passada apenas para a família "principal", quando o oponente está no território marcado, começa o ataque, o usuário usa o Byakugan para ver o sistema circulatório de chakra do alvo e usando o estilo Jyuuken ele pode forçar o seu chakra através das mãos para os 361 Tenketsus do corpo do oponente, o dano força o fechamento do tenketsu ("circulação do chakra") impedindo o alvo de usar chakra temporariamente, (1 rodada por ponto de dano sofrido). A seqüência se acertado até o final causa um enorme estrago no corpo do oponente. Como se trata de jogar chakra na circulação do oponente, o Hyuuga precisa estar com o Byakugan ativado para executar este Taijutsu. Segue a lista de Requerimentos:

Qtd. de Golpes	FA	Pm's gastos	Requisitos
2 Golpes	F+H+4	1 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken
4 Golpes	F+H+5	1 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken
8 Golpes	F+H+6	2 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken
16 Golpes	F+H+7	2 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken
32 Golpes	F+H+8	3 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken
64 Golpes	F+H+9	3 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken
128 Golpes	F+H+10	4 Pm's	Ver tenketsus e Jyuuken

Como já foi dito, é preciso estar com o Byakugan ativo para executar este Taijutsu. O usuário não pode imprimir direto um nível avançado de golpes, ele tem que golpear de forma crescente (sendo assim, ataques múltiplos) ou seja: 8 Golpes> 16 Golpes> 32 Golpes> 64 Golpes> (...), sendo que o Hyuuga pode mudar de alvo durante a execução do golpe... Devido a ser uma técnica do estilo Jyuuken, esta técnica causa dano nos Pm's do(s) alvo(s).

Nome: Hakkeshou Kaiten
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Círculo de defesa criado pelo chakra, onde cada tenketsu lança chakra, assim criando uma defesa quase que em 360°, inibindo ataques. Este Taijutsu do estilo Jyuuken causa dano aos Pv's e Pm's do(s) alvo(s) que estiverem num raio de até 2 metros ao redor do Hyuuga, ou seja, combate corporal. Este jutsu tem uma FA de H+A+8 e pode ser usado no turno de defesa.
Custo: 5 Pm's
Requisitos: Estilo Jyuuken, A1

Nome: Harichakra.
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea.
Descrição: É necessário o Jyuuken para fazer essa técnica. O ninja cria pequenas agulhas em cima de seus tenketsus, e estas agulhas podem cortar coisas feitas de chakra. Esta técnica não tem efeito de dano caso seja usado contra alguém vivo.
Custo: 0
Requisitos: Estilo Jyuuken

Nome: Hakke Kuushou
Categoria: Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Controlando o chakra de seu corpo, com um movimento de mão um oponente distante recebe um impacto de chakra que causa alguns ferimentos. Este jutsu tem uma FA de H+PdF+7.
Custo: 4 Pm's
Requisitos: Estilo Jyuuken, PdF1

Nome: Juukenhou - Hakke Sanbyakurokujuuichi Shisa
Categoria: hijutsu/taijutsu

Duração: Instantânea
Descrição: Eleita como uma das melhores técnicas do Clã Hyuuga, a técnica consiste e, fechar os 361 Tenketsus do corpo do inimigo. O Shinobi (Ninja) corre em linha reta e desfere um poderoso soco de mão aberta, e essa palmada lança uma quantidade enorme de Chakra, fechando todos o Tenketsus com um único golpe, podendo assim matar o oponente. Esse golpe faz uma explosão imensa destruindo o oponente por dentro. Esse jutsu tem FA de H+F+23, caso o oponente viva ele ficara três rodadas sem utilizar o chakra.
Custo: 20 pm´s
Requisitos: estilo jyuuken, byakugan,T5, F6

Nome: Hakkeshou Dai Kaiten
Categoria: hijutsu/taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Possui o mesmo processo do Hakkeshou Kaiten, porém, seu giro é mais intenso, devido a uma quantidade maior de Chakra, sendo assim possui um maior alcance e conseqüentemente é mais poderoso. Esse ataque tem uma FA de H+A+14 e cobre uma área de 8 metros.
Custo: 12 pm´s
Requisitos: estilo jyuuken, A4

Nome: Hakke Hasangeki
Categoria: hijutsu/taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: O Shinobi (Ninja) impulsiona o inimigo com as mão, e posteriormente lança uma grande quantidade de Chakra, semelhante a uma rajada. Esse golpe é muito perigoso pois retira muito Chakra do inimigo, devido ao impacto. Esse jutsu tem FA de H+PdF+11, alem do oponente perder sangue ele também perde 9pm´s.
Custo: 10 pm´s
Requisitos: estilo jyuuken, PdF4

Nome: Hakke Shiten Kuushou
Categoria: hijutsu/taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Memso processo do Hakke Kuushou, porém possui mais quantidade de Chakra, sendo assim conseqüentemente possui um tamanho maior. Esse jutsu tem FA de H+PdF+11.
Custo: 10 pm´s
Requisitos: Estilo Jyuuken, PdF4

Nome: Shugo Hakke Rokujuuyon Shou
Categoria: hijutsu/taijutsu
Duração: Instantânea / sustentável
Descrição: Hyuuga Hinata concentra o Chakra nas pontas dos dedos e começa a fazer inúmeros movimentos circulatórios em volta de si, onde são formadas finas linhas de Chakra que a defendem, e atacam o inimigo, esse Jutsu é uma junção do Hakkeshou Kaiten, por ter um efeito defensivo e movimento circular, mas não tem mesmo efeito, e o Juukenhou: Hakke Rokujuuyon Shou, já que quando ela inicia os movimento ela, ao mesmo

tempo, ataca o inimigo com o Juukenhou: Hakke Rokujuuyon Shou, através das finas linhas de Chakra. Para realizar essa técnica Hyuuga Hinata treinou bastante, para poder realizar o Juukenhou: Hakke Rokujuuyon Shou em conjunto com uma alta velocidade para realizar milhares de circulos em torno de si, sem abrir qualquer buraco, sem se esquecer da nova habilidade pessoal de Hyuuga Hinata, usar filas linhas de Chakra que podem defender ataques, e atacar como se fosse um hakke rokujuuyon shou, mas se protege ao mesmo tenpo de outros ataques, além de poder atacar vários inimigos ao mesmo tempo. A defesa absoluta de Hyuuga Hinata. Tem uma FA de H+A+13 e cobre uma área de 5 metros.
Custo: 10 PM´S
Requisitos: A4, byakugan.

Nome: Zesshou Hachimon Hougeki
Categoria: Kinjutsu.
Duração: Instantânea
Descrição: Ensinado apenas para os mais qualificados membros do Clã Hyuuga. Esse Jutsu consiste em fechar os Oito Portões de Chakra do oponente, matando-o instantaneamente. Esse Jutsu é proibido por matar o oponente com uma dor imensa, e por ser muito cruel. Com esse jutsu a morte e inevitável mas o usuário terá que fechar portão por portão sendo que cada portão fechado tira:
1° Portão – Portão Inicial: 25 pv´s e pm´s
2° Portão - Portão da Energia: 30 pv´s e pm´s
3º Portão - Portão da Vida: 35 pv´s e pm´s
4º Portão – Portão do Ferimento: 40 pv´s e pm´s
5º Portão – Portão da Floresta: 45 pv´s e pm´s
6º Portão – Portão da Visão: 50 pv´s e pm´s
7º Portão – Portão da Insanidade: 55 pv´s e pm´s
8º Portão – Portão da Morte: “MORTE”
Custo: 20 pm´s por portão fechado.
Requisitos: byakugan, jyuuken, T5, PdF6

Clã Inuzuka

Este clã usa os animais como seus parceiros e companhia. Cada membro do Inuzuka pode ter 1 cachorro como ferramenta própria, podem também ter até lobos. Estes membros confiam seus parceiros para realizar ataques simultâneos. O clã tende a ser rápido e apressado nas batalhas embora eles suportem muitos socos. As maiorias de seus jutsus estão relacionadas com seus cachorros, assim adquirindo alguns sentidos de seus parceiros, como o aumento dos sentidos de olfato e audição devido à facilidade de enviar chakra a estas áreas. O membro deste grupo recebe seu parceiro desde cedo, e possuem marcas vermelhas em suas faces para mostrar que fazem parte deste clã. Seus parceiros possuem olfato aguçado, e alguns animais podem sentir o chakra do oponente, assim informando a força do inimigo. Esses animais podem também usar suas urinas como um ácido muito forte.
Custo: 2 pontos

Nome: Shikyaku no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Essa técnica transforma o usuário em uma besta humana, com garras e presas, além de aumentar a força e a velocidade. Apenas membros do Clã Inuzuka podem usá-lo. Este estilo Taijutsu concede H+1 e aceleração, entretanto o usuário só poderá usar técnicas deste estilo. Todos os ataques do Usuário são por Corte, pois são efetuados com arranhões, mordidas, etc.... Ativar o Shikyaku no Jutsu consome 1 turno e permanece durante 3 rodadas por ponto em R.
Custo: 2 Pm's para ativar
Requisitos: TAI 1, R1

Nome: Tsuuga
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Técnica de Taijutsu do estilo de combate da besta em que o usuário executa um ataque giratório que visa ferir o oponente cortando-o, arranhando-o ou mordendo, etc... mas esse movimento é realizado apenas pelo ninja, sem o seu companheiro animal. Este taijutsu ataca com uma FA F+H+7 dano por Corte.
Custo: 4 Pm's
Requisitos: Shikyaku no Jutsu ativo, F2

Nome: Juujin Bushin
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Técnica que transforma seu companheiro animal numa besta humana, e o ajuda a lutar, muito útil para confrontos dois contra dois, para ter vantagem sobre o adversário quando ele estiver sozinho. O parceiro ganha os efeitos do Jutsu Shikyaku. Consome 1 turno para ativar e permanece durante 3 rodadas por ponto em R do animal.
Custo: 0
Requisitos: R1 (do animal)

Nome: Gatsuuga
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Essa é uma das técnicas mais poderosas de Taijutsu do estilo de combate da besta, após o companheiro animal se transformar numa cópia do usuário eles executam um ataque giratório que visa ferir o oponente, cortando-o, arranhando-o ou mordendo-o, etc... Cada um (O usuário e o Parceiro) ataca com uma FA de F+H+7 cada um.
Custo: 4 Pm's
Requisitos: Juujin Bushin ativo

Nome: Kuuchuu Dainamikku Mâkingu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Uma técnica em que o companheiro animal marca seu alvo ou oponente com urina. Isto permite que o inimigo seja seguido apenas pelo cheiro. A urina é completamente ácida e pode ser muito dolorosa se entrar nos olhos, deixando o alvo cego durante 1 rodada caso não passe em um teste de R+1.
Custo: 0
Requisitos: TAI 1

Nome: Soutorou
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma transformação especial de combinação do Clã Inuzuka. Combinando com seus companheiros caninos, o usuário pode transformar dois indivíduos ficando significativamente maiores em um lobo enorme. Considere que os 2 estejam usando as regras da vantagem Parceiro. Além disso eles recebem F+3, R+3, A+3 e H-1.
Custo: 4 Pm's por rodada
Requisitos: NIN 3, R3 (tanto do usuário como do Parceiro)

Nome: Garouga
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Uma técnica que só é possível com a transformação Soutourou. É muito similar ao Tsuuga, mas às rotações do ataque em um nível muito mais elevado. Os usuários são também
incapazes de ver seu alvo, e devem seguir o oponente a partir do cheiro do ataque Kuuchuu Dainamikku Mâkingu. Uma batida direta é capaz de rasgar um oponente em várias partes. Está técnica ataca com uma FA de H+F+14 por Corte.
Custo: 10 Pm's
Requisitos: Soutourou ativo

CLÃ NARA

Um clã muito preguiçoso, levam a vida de um modo muito descontraído. A especialização deste clã é o uso de jutsus relacionado às sombras. Para usar as sombras, eles criam um chakra "especial" a fim de executar os jutsus, eles também cultivam cervos e os usa para medicina. O clã Nara pode prender as pessoas com as sombras ou até matar usando a "Mãos da Sombra", um jutsu que funciona como verdadeiras mãos. Também os membros masculinos deste clã, tendem a começar dirigidos por suas esposas ou namoradas.
Custo: 1 ponto

Jutsus

Nome: Kage Mane no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O shinobi, controlando sua sombra, faz com que esta se estenda até a sombra do oponente e a domine. Então, o que o membro deste clã fizer fisicamente, o oponente irá executar estes movimentos simultaneamente. Esta técnica tem seu tempo limitado pelo chakra que é gasto continuamente. O alvo tem direito a um teste de R-1 para negar o efeito. O alvo também pode tentar se libertar do efeito com um teste de F-2 a cada rodada. O Kage Mane no Jutsu em níveis mais avançados de controle pode ser usado em mais de um alvo, tendo como limite de alvos a R do Conjurador. Lembrando que quanto mais alvos, mais Pm's por rodada são gastos. O alcance da sombra é de 10 metros por ponto em NIN.
Custo: 1 Pm por rodada para cada alvo
Requisitos: NIN 1, R1

Nome: Kage Kubi Shibari no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu

Duração: Sustentável
Descrição: Após prender o oponente com o Kage Mane no Jutsu, o membro deste clã usa os braços de sua sombra para enforcar o adversário imobilizado. Essas mãos da sombra se entrelaçam em volta do pescoço do oponente e começa a estrangular o adversário. Se Gasta bastante chakra, já que para usar este jutsu... além do chakra utilizado pelo Kage Mane, deve-se usar uma quantidade considerável de chakra para fazer com que os braços da sombra se movam. A vítima tem direito a um teste de R-2 para negar o efeito. Caso falhe começa a perder 4 Pv's por rodada. Ao perder todos os Pv's, ele ficará automaticamente Inconsciente (ai depende do Nara continuar com o castigo contínuo ou deixar pra lá).
Custo: 2 Pm's por rodada
Requisitos: NIN 3

Nome: Kage Nui
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Uma avançada técnica dos Nara que faz com que a sombra controlada se transforme em poderosas agulhas, capaz de fazerem um belo estrago. Ataca com uma FA de H+NIN+8 dano por Perfuração. Também pode ser utilizada em diversos alvos.
Custo: 5 Pm's por alvo
Requisitos: NIN4

Nome: Ninpou - Kageyose no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: sustentável
Descrição: O membro do Clã Nara faz cordas de sombra. O membro do Clã Nara tem
total controle de sua sombra podendo amarrá-la em qualquer objeto.O ninjutsu não tem
FA nenhum.para sair do jutsu deve fazer-se um teste de R-2.
Custo:5 pm's por rodada
Requisitos: kage mane,NIN4

CLÃ UCHIHA

O clã Uchiha originou-se do clã Hyuuga. Os Uchihas são muito respeitado em Konoha, pois seus membros formam a Policia de Konoha, o trabalho dessa policia é proteger e vigiar as ruas de konoha e os arredores para que nada acontecesse com os moradores. Seus ninjas ocupam os cargos mais altos da vila.
O clã Uchiha tem principal característica o Sharigan sendo sua linhagem avançada, uma espécie de olho que os membros adquirem desde quando nascem e aperfeiçoam e dominam esta técnica durante sua vida, esta linhagem avançada permite prever o ataque dos adversários, e alguns membros conseguem copiar certas técnicas.
Custo: 3 pontos

Jutsus

Nome: Sharingan
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O sharingan é uma habilidade especial dos membros do clã Uchiha. O sharingan tem como função copiar instantaneamente (dependendo do usuário) jutsus do adversário (a menos os jutsus de linhagem avançada – Hijutsus) e prever seus ataques. Os estágios do sharingan influenciam na eficiência e na perfeição do uso deste. Assim o 1º estágio do sharingan tem certas limitações quanto ao seu uso, sendo assim o 3º e último estágio copia com precisão os jutsus, sendo rápido ou lento, de qualquer modo.

- Consegue prever os movimentos do oponente, sendo assim o usuário recebe um bônus de +1 nas esquivas quando ativado.
- Aprende jutsus mais facilmente ao observar alguém fazê-lo, recebendo assim um redutor de apenas -1, ao invés de -3 desde que atenda aos requisitos dos mesmos, é claro. É a única maneira de aprender jutsus instantaneamente.
- Consome 2 Pm's para ativar e dura 5 rodadas por ponto em R.

Custo: 1 Ponto

- Consegue prever os movimentos do oponente com mais facilidade, sendo assim o usuário recebe um bônus de +2 nas esquivas quando ativado.
- Aprende jutsus com mais facilidade ao observar alguém fazê-lo, recebendo assim um bônus de +1, desde que atenda aos requisitos dos mesmos, é claro.
- Recebe um bônus de H+1 para detectar se esta sendo ou não vítima de um Genjutsu.
- Consegue induzir o cérebro do adversário a executar certas ações como realização de jutsus previamente observados, ganhando assim um bônus de +1 nos testes de Manipulação.
- Consome 3 Pm's para ativar e dura 4 rodadas por ponto em R.

Custo: 2 Pontos

- Consegue prever os movimentos do oponente com facilidade, sendo assim o usuário recebe um bônus de +3 nas esquivas quando ativado.
- Aprende jutsus com facilidade absurda ao observar alguém fazê-lo, recebendo assim um bônus +3, desde que atenda aos requisitos dos mesmos, é claro.
- Recebe um bônus de H+2 para detectar se esta sendo ou não vitima de um Genjutsu.
- Consegue induzir o cérebro do adversário a executar certas ações como realização de jutsus previamente observados, ganhando assim um bônus de +2 nos testes de Manipulação.
- Consome 4 Pm's para ativar e dura 3 rodadas por ponto em R.

Custo: 3 Pontos

Nome: Sharingam Soufuusha Sannotachi
Categoria: Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: O shinobi lança várias kunais e shurikens junto a linhas de nylon que prende o adversário arduamente. As linhas podem conduzir algum jutsu de fogo, por exemplo, e acabar com o oponente. O Sharingan pode aumentar significativamente sua precisão. Em termos de jogo, esse jutsu acrescenta os efeitos da vantagem Paralisia no seu ataque de Poder de Fogo. Caso o usuário lance algum Jutsu de fogo nas linhas, este irá percorrer o caminho feito pelo nylon.
Custo: 0
Requisitos: Sharingan Nível 2 ativo, H3, PdF1

Nome: Mangekyou Sharingan
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: É um estágio especial do sharingan que possui como prérequisito, assassinar o seu melhor amigo (esse é o único meio conhecido até agora). Somente deste modo o membro deste clã conseguirá adquirir este estágio tão avançado que permite ao shinobi utilizar outros jutsus poderosíssimos. É um estágio que gasta MUITO chakra. Consome 5 Pm's para ativar e dura 2 rodadas por ponto em R.
Custo: 4 Pontos
Requisitos: ter matado o seu melhor amigo (ou ter preenchido outra condição especial desconhecida até agora, onde cabe ao mestre decidir).

Nome: Tsukuyomi
Categoria: Hijutsu/Genjutsu/Doujutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Após a ativação do Mangekyou Sharingan, o uso desta técnica é permitida. Caso o alvo olhe nos olhos do membro deste clã ele irá cair automaticamente no mundo ilusório em que o shinobi controlará o tempo e tudo mais. É uma grande tortura contra o adversário e o deixa muito abalado. A vítima do Tsukuyomi é atacado por uma FA de GEN+20. O alvo é considerado indefeso contra o ataque. Uma pessoa que sobreviveu à Tsukuyomi tem direito a um teste de R-1, para não adquirir uma insanidade PERMANENTEMENTE.
Custo: 15 Pm's
Requisitos: Mangekyou Sharingam, GEN 5

Nome: Amaterasu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu/Doujutsu

Duração: Instantânea
Descrição: Após a ativação do Mangekyou Sharingan, o membro deste clã produz um fogo negro EXTREMAMENTE poderoso que consegue eliminar praticamente tudo. Esta rajada negra é lançada pelos olhos e possui uma velocidade normal. Causa dano por Fogo com uma FA de H+PDF+18 (acrescente os efeitos de área). Mesmo que o alvo tenha sucesso na esquiva, receberá metade do dano.
Custo: 13 Pm's
Requisitos: Mangekyou Sharingam, NIN 5

Nome: Kamui
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu/Doujutsu
Duração: Instantânea/ Sustentável
Nota: É uma das Grandes Técnicas do Mangekyou Sharingan.
Descrição: O Shinobi (Ninja) deve ativar seu Mangekyou Sharingan, fechar os olhos e se concentrar, para assim criar a fissura no Espaço-Tempo. O Shinobi (Ninja) deve se concentrar e ao abrir os olhos deve focalizar e fixar o seu alvo, assim o alvo fixado é totalmente desintegrado ao encontrar a fissura. Dependendo do controle do Shinobi (Ninja) o tamanho da fissura pode variar, essa técnica requer um grande concentração e Chakra. Essa técnica tem uma FA de H+N+20, se o acerto for de 100% de aproveitamento o alvo ficara em outra dimensão por 3 rodadas e perdera 3 de vida por turno.
Custo: 15 pm´s
Requisitos: Mangekyou Sharingam, NIN 5, GEN 5

Nome: Susano'o
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Nota: A utilização desse Jutsu é nociva ao usuário.
Nota²: É uma das Grandes Técnicas do Mangekyou Sharingan.
Descrição: Amaterasu representa o Mundo Material e a Luz, Tsukuyomi representa o Mundo Espiritual e a Escuridão , esse dois Jutsus só podem ser utilizados por aqueles que despertam o Mangekyou Sharingan. Se esse indivíduo for capaz de dominar essas duas técnicas ele será capaz de utilizar o poder do Deus, o Susano'o. O Chakra se torna tangível e toma a forma do poderoso Deus, que não pode ser superado, e só se acalma quando todos seus inimigos estiverem caídos. Esse Deus conjurado possui uma defesa e um ataque perfeitos. Isto se dá pelo fato de obter a Totsuka no Tsurugi, que diz-se que ao ferir um inimigo com sua lâmina esse entraria em um estado de coma eterno, como se estivesse preso em Genjutsu eterno.
Quanto a defesa absoluta, isso se dá por causa de outro ítem místico, o Yata no Kagami, que funciona como uma carapaça intransponível, que pode repelir qualquer ataque, de qualquer direção, não importando a velocidade. O susano'o pode ficar envocado por apenas 5 rodadas, quando o inimigo receber um dano direto do susano'o ele ele ficara em coma para o resto da vida sem chance de retorno, mas se ele se esquivar do golpe ele perdera 10 pm´s.
Custo: 15 pm´s por rodada
Requisito: amaterasu, tsukuyomi, Mangekyou Sharingam, NIN 5, GEN 6, Item místico Yata no Kagami.

CLÃ YAMANAKA

Clã Yamanaka é um clã que possui jutsus usados para controlar e afetar o corpo e a mente das pessoas. O mais conhecido deles é o “Ninpou Shintenshin no Jutsu”, uma técnica que transfere a mente do usuário para o corpo do adversário. Então quem usa esse jutsu pode controlar o corpo do oponente por um período de tempo, e enquanto o usuário esta no outro corpo, seu corpo original fica “apagado”. Esse tipo de técnica é muito útil em missões de espionagem e coleta de dados, quando uma ação furtiva supera o uso da força bruta. Por outro lado, o Shintenshin não é tão eficiente em combates cara a cara, pois estando no corpo do adversário, você não pode danificá-lo, além disso, esse jutsu chega ao oponente lentamente e em linha reta, ficando muito fácil de desviar dele. O clã Yamanaka também é conhecido pelo seu conhecimento sobre flores, eles possuem floriculturas espalhadas em Konoha chamada “Yamanaka Flower Shop”.
Custo: 1 ponto

Nome: Shintenshin no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Permite ao usuário enviar sua energia espiritual para outro corpo, e o controlar, caso não passe em um teste de R-1. A energia espiritual vai lentamente dando um bônus de H+1 na esquiva para o alvo, e se o alvo é perdido leva muito tempo até retornar ao corpo original, deixando o indefeso por uma rodada. Qualquer dano causado no alvo enquanto o jutsu está em efeito, é causado também para o corpo do usuário. Este jutsu é especialmente utilizado em missões de espionagem. O efeito deste jutsu tem duração máxima de 4 rodadas por nível de NIN.
Custo: 3 Pm’s
Requisitos: NIN 1

Nome: Shinranshin no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Ninjutsu que parte dos princípios do Shintenshin no Jutsu usado para confundir os alvos, tomando o corpo de um deles e o usando para atacar os seus próprios “companheiros” através do controle da mente feito

por meio de um selo manual com ambas as mãos. O alvo tem direito a um teste de R-2 para negar o efeito. Este jutsu oferece controle total sobre os atos físicos do alvo, mas não os seus conhecimentos. O efeito deste jutsu tem duração máxima de 2 rodadas por nível de NIN.
Custo: 6 Pm’s
Requisitos: NIN 3

Nome: Chakra Kami Nawa
Categoria: Hijutsu
Duração:sustentável
Nota: É um Hijutsu.
Descrição: O membro do Clã Yamanaka deve ter seu cabelo cortado, por ele, ou por outra pessoa, e posteriomente deve jogá-los ao chão. O membro do Clã Yamanaka deve fazer com que seu inimigo pise nos fios de cabelo no chão, pois quando o fizer ficará aprisionado em fios de Chakra, que estavam interligados com os fios de cabelo. Esse jutsu não tira PM é apenas para prender o inimigo,também só pode ser usado cabelo nada mais.
Custo:4 pm’s por rodada
Requisitos:NIN4,R2,ter cortado o cabelo ou ter cabelo guardado.

Nome: Ninpou - Shinten no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração:sustentavel
Nota: É um Hijutsu.
Descrição: É uma variação do Ninpou: Shintenshin no Jutsu, onde o membro do Clã Yamanaka executa o Ninpou: Shintenshin no Jutsu, mas com um diferêncial, ele utiliza Jutsu em uma mente animal. Esse Jutsu pode ser usado para averiguar regiões, como na possessão da mente de uma ave para visualisar uma região sob um olhar superior
Custo:3 pm’s por rodada
Requisitos:NIN2

Rinnegan

O Rinnegan é o mais venerado dos Doujutsus. O Rin'negan é caracterizado por um número de círculos ao redor da pupila do usuário, e este seu poder vem sendo dito é capaz de salvar ou destruir a terra. Diferente dos outros Doujutsus, este parece estar ativado todo tempo. Ele era usado pelo Eremita dos Seis Caminhos, dito o precursor de todos os Ninjas do Mundo e o criador dos primeiros Ninjutsus. Pein, o atual, e único, conhecido usuário desta habilidade, ativou-o na sua infância para salvar um de seus amigos. Pelo que Nagato (Pein) disse, Yahiko morreu há um tempo atrás, por isso que o corpo de Yahiko faz parte dos corpos que "compõem" Pein. Pein se fez supor que possui o poder da clarividência, e parece que esse Doujutsus permite mais de um Contrato de Sangue (talvez um de cada corpo que possua). Ele também tem vários outros corpos que varia dependendo da necessidade. O Rin'negan tem o poder de controlar todos os elementos e com isso, permite ao usuário utilizar qualquer Ninjutsu que quiser, até mesmo os de Invocação.

Os Seis Corpos

Todos os seis corpos de Pein estão mortos, e que Pein possui o poder da ressureição, e que alguém os controla utilizando os receptores de Chakra (piercings) implantados, ou seja o verdadeiro Pein não está entre os seis, e tomando com base as habilidades de controle de mentes do Clã Yamanaka deduzem que o verdadeiro está escondido em Konohagakure no Sato.

Poderes

Pein possui um total de 6 corpos, sendo que todos possuem piercings distribuídos pelo corpo, e todos os 6 corpos possuem o Rin'negan.
Os 6 Corpos de pein tem visão compartilhada, ou seja, o que um dos corpos vê, todos os outros 5 também vêem. Isso quer dizer, que se os Seis estiverem olhando para um alvo, cada um verá o alvo por Seis ângulos diferentes, como se fosse um circuito interno de TV. Além disso, cada corpo de Pein pode usar apenas um tipo de Jutsu. Aparentemente, mesmo que um corpo "morra", esse corpo pode ser substituido por outro, que vai possuir o mesmo poder.

Os corpos, e os poderes de Pein, dividem-se da seguinte forma:

Asura Realm (Reino de Asura): É o corpo que possui diversos acessórios, podendo lançar uma espécie de "Míssil" contra seus oponentes.

Animal Realm (Reino Animal): Este corpo usa o Kuchiyose no Jutsu (Técnica de Invocação), para invocar bestas dos mais diversos tipos. Também pode invocar outros corpos.

Preta Sphere (Circulo Negro): Não se sabe

Deva Realm (Reino de Deva): É o Corpo de Pein que parece exercer a liderança e coordenação das ações dos outros corpos. Seu poder é usar a Gravidade para Atrair ou Repelir objetos e pessoas para si. Pode também usar esse poder para levitar, ou até voar. Esse corpo é muito parecido com Yahiko.

Human Realm (Reino Humano): Este corpo, quando entra em contato físico com o oponente, pode ler a mente deles, assim com "Roubar a alma" de quem ele toca.

Woeful State (Estado de Miséria): Seu poder é absorver as técnicas do inimigo.

Como Ter o Rinnegan:

Para ter o Rinnegan você deve nascer com ele, sendo assim ele custa um total de 10 Pontos para ter-lo. Sendo que você nasce sem Clã (Assim não podendo ser tipo um Uchiha com Rinnegan).